

サイバースペースの文学 電腦・言語空間における変容

聖学院大学人文学部 氏家理恵

はじめに

新しい技術は新しい知をもたらす。1980年代に飛躍的な発展を遂げた高度情報化社会は、大容量の情報交換・処理を可能にしたにとどまらず、多大な影響をさまざまな分野に及ぼしつつある。もちろん文学の領域においてもそれは例外ではなく、ウィリアム・ギブスの『ニューロマンサー』に由来するサイバースペースは、私たちに新しい魅惑の場を提供してくれることとなった。たとえば作品受容や文学研究をするうえでも、データベースやオンライン図書館からのテキストの大量受信、ハイパーテキストやCD-Romを活用した作品鑑賞や解釈の提示、コンピュータ技術を駆使した文学作品の解析やデータベース化など、既存のものとは異なる流通体系や方法論が発達していることは周知の通りである。しかしそればかりではない。あらゆる学問領域がパラダイム・シフトを要求される現在、文学あるいは言語そのものが、より深層において変容しつつあると言えるのではないだろうか。ここでは、サイバースペースという空間を獲得した文学をめぐる状況について述べてみたい。

言語の変容

コンピュータ技術がもたらした新たな世界によって、サイバーパンクという、ウィリアム・ギブスンやフィリップ・K・ディックといった作家に代表される新たな小説のジャンルが形成された。そこでは、プログラム言語やコンピュータ隠語が飛び交う近未来の高度情報社会を舞台に、産業スパイやアンドロイドが登場し、デジタル時代ならではのハイテク戦争が繰り広げられている。しかし、サイバースペースが文学に提供したのは、テクノロジーの生み出した新しい世界と可能性という、作品の題材やテーマにとどまらない。

近年の小説には、コンピュータ画面あるいはプログラム言語がそのままテキストに挿入されることがしばしばある。それに対して読者があまり違和感を感じないのは、それを挿し絵あるいは図版のように認識しているからかもしれない。「文字」を「読む」以外に「絵」

を「読む」行為は、読者にとっては新しいことでは決してないからである。しかし、テキストに挿入されたコンピュータ画面やプログラム言語は、画像や記号であると同時に文字そして言語でもある。そして、それはもはや音読が困難であるか不可能となった言語である。文字を音声に従属した図像であるとするならば、印刷媒体の文学作品がある程度信頼を寄せていた、読める作品、音声化できる作品という概念は、科学言語の侵略によって打ち碎かれたのである。それは、新たなコード形成を伴い、解説のための新たな文法を必要とする。新しいメディアは新しい言語を生み出しているのである。

ダンテは俗語で『神曲』を書くことによって、イタリア語という国語の基盤を作ったと言われる。近代日本における言文一致体の獲得は、新しい思考の獲得でもあった。そのひそみに倣えば、私たちは今や高度情報化社会における新しい言語を獲得しつつあり、そしてそれは、コンピュータ言語や記号という狭い範囲での知識の獲得ではなく、新たな思考の獲得の可能性を提示していると言えるのではないだろうか。

表現様式の変容

複数のストーリーを語る作品、例えば物語が枝分かれし結末が複数存在する小説や、幾通りもの読みを要求する作品、物語内物語が存在する作品＝メタフィクションは、印刷媒体としての小説においても珍しくはなくなった。しかし、近年のコンピュータ・ゲームを考えれば、その質はともかく、物語から物語へと飛躍する選択肢の量と時間的な速さにおいて、明らかに印刷媒体を圧倒していると言えるだろう。探偵ファイルシリーズに代表される、初期のRPGに触発されて出てきたゲームブックの人気の一時的なものであったことからわかるように、これは印刷媒体の一つの限界を提示しているのかもしれない。

さらに、サイバースペースにおいて作品は、文字以外に音声画像の直接入出力という複合メディアを伴うことができる。その場合、創作はCGやデジタルサウンドなどを応用した視聴覚に訴える表現活動となり、ややもすると画面上の「文字の羅列」をも駆逐する勢いとなる。それはもはやデジタル編集機能を駆使した映像表現であり、文章表現ではないという批判があるかもしれない。しかしそれは、活字を必要としない文学、中世における西洋の吟遊詩人や日本の琵琶法師のように音声で語り継がれる口承文芸に、映像、それも挿し絵のような静止画よりも動画が加わった文学形態が誕生した瞬間と捉えることもできるだろう。

このように、サイバースペースにおける文学は、音声と動画を伴う映像を使用した表現様式と、前項で述べた、音声化できない新たな言語を使用した表現様式という2極化のな

かを揺れ動きながら変容していくのである。

書くという行為（者）の変容

インターネットやマルチメディアの整備により、新しいコミュニケーション環境が整った。これにより、大容量・リアルタイムの情報交換が可能になり、情報の取捨選択とその蓄積・加工・再配信という、他のメディアと比べても卓越したインタラクティブな手段が確立したのである。それは、デジタルブックやオンライン小説での作品発表といった流通手段の変革にとどまらず、「作者」「書くこと」のイメージをも変容させていった。今や、インタラクティブ小説に代表される、読者の反応を加味したプロット変更やリアルタイムでの執筆、複数の作者、あるいは作者と読者による時空間を超えた共同創作による作品は決して目新しいものではなくなってきている。

また、それまでの「読者」も機会と手段と場とを与えられ、インターネット上で数限りない作品を発表することができ、「作者」として「読者」を獲得できる。「書く行為」はもはや、いわゆるプロの作家だけの専売特許ではない。つまり、文学作品は、作者から読者へという、送り手から一方的に発信されて受け手が受容するだけのものではなくなったのである。インタラクティブであるということは、加工、編集などのようなテキストの改変ができるということ、つまり読者によって改変されうるということでもある。実際、作家や作品に関するサイトでは、ファンによる作品の感想や批評ばかりでなく、作品のパロディが数多く散見される。そしてさらに、作家自身が自らの作品のなかに「読者」のパロディ作品を挿入するといったメタフィクションさえ作られるようになったのである。

ここでは、テキストの大量生産の可能性とともに、「作者」と「読者」という、いわゆるプロとアマチュアの境界線が次第に曖昧になってきていることが指摘できるだろう。書くという行為をめぐるこのような動きは、権威ある「作者」というイメージを崩し、「書くこと」そして「文学作品」の特権的な立場を揺るがすものでもあるのだ。

読書という行為（者）の変容

サイバースペースの作品が、ある一定のサイズに寸断され、綴じられた書物の形態をとる必要は、もはやない。コンピュータ画面をスクロールしたり、あるいはリンク先へ飛んだり、読者には今までの「本」とは異なった読書行為が可能となり、また要求されるようになったのである。もちろん仮想書籍の形態をとっているデジタル作品もあるが、おそらくそれは、書物という形態にあまりにも慣れ親しんだ作者と読者が安堵するからである

う。

画面をスクロールするという読書行為が、書物以前の形態であった巻物を読む行為に相似しているのは興味深い点であるが、巻物から書物へという形態の移行が読書行為の変容をもたらしたとすれば、またその逆もあり得るだろう。ハイパーテキスト化されたテキストは、書物のような、最初のページから最後のページに向かって1ページ1ページめくって読んでいくという直線的な読書行為を拒否している。いたるところにリンクが張られているオンライン小説は重層的に読むことが可能であり、しかもその飛躍性はずばぬけている。また、そこに前述のようなインタラクティブな創作行為を伴うとなれば、読書行為は、記憶共有体験としての読書から情報生産体験としての読書に変容していると言えるだろう。始まりから終わりへという読書の形態からの脱却は、思いがけない変化を私たちにもたらしているのかもしれない。

また、オンライン小説やインタラクティブ小説の存在は、メディア・リテラシーの問題が絡んで、読者の2層化を押し進めるかもしれない。つまり、作品受容の機会に差異が生まれ、知の階層化が生じるてくる可能性があるのである。パソコンなどの端末機材を購入することのできない読者、ワープロやインターネット機能を使いこなせない読者と、そうでない読者には何らかの格差が生じるはずである。そしてそれは、単なる情報の量と質の差だけではなく、読みという行為の変容にまで関わる問題ともなるのではないだろうか。

おわりに

サイバースペースという新しい場が複数の表現手段、多様な読みを可能にしたことは、これからの文学の可能性を考えるには評価されるべきであろう。と同時に、文学がもはや一つのメディア・ジャンルにすぎなくなっていることも示唆しているのだろうが、しかしそれは、文学という概念に付着していたあらゆる特権的なイメージから文学を解放したとも言える。サイバースペースは文学に新たな地平を切り開いたのである。

参考文献

- 榎本正樹 『電子文学論』 彩流社
- 成田康昭 『メディア空間文化論』 有信堂
- 巽孝之 『サイバーパンク・アメリカ』 劉草書房
- 巽孝之編著 『ウィリアム・ギブスン』 彩流社
- 大澤真幸 『電子メディア論』 新曜社
- メアリー・カラザース 『記憶術と書物』 別宮貞徳監訳 工作舎
- アルベルト・マンガエル 『読書の歴史』 原田範行訳 柏書房